















Ein Wahrnehmungs-Spiel für 1-4 Wasserratten  
ab 8 Jahren von Anthony Perone & Romain Caterdjan

*Weit draußen auf der Insel Windfels ist das Tauchen eine uralte, fast heilige Tradition.*

*Bei einem Ritual zur Sommersonnenwende wetteifern Taucher darum, wer es schafft, den heiligen Stein des Dorfes, der vom Häuptling von der Klippe ins Meer geworfen wird, um seine heiligen Kräfte aufzuladen, als Erster zu finden. So folgen die Wettstreiter dem Stein in die Tiefen des Ozeans und lassen sich dabei von Meeresschildkröten und Rochen helfen.*

*Wer den Stein zurückbringen will, sollte sich aber vor einer Gefahr besonders in Acht nehmen – den Haien! Taucht ab in Dive ...*

## SPIELMATERIAL

-  36 durchsichtige Ozeankarten
-  1 Kartonrahmen zum Zusammensetzen
-  4 Tauchtafeln
-  4 Muscheln (je 1 pro Farbe)
-  4 Sichtschirme
-  1 Meerestafel
-  4 Taucherfiguren (je 1 pro Farbe)
-  20 nummerierte Luftmarker aus Holz (je 4x mit den Werten 1 bis 5)
-  8 Gefährten-Plättchen (Variante, siehe Seite 9)
-  1 schwarze Taucherfigur des Häuptlings (Variante, siehe Seite 10)
-  48 Häuptlingskarten (Variante, siehe Seite 10)
-  2 Luftblasen-Marker (Variante, siehe Seite 10)

## SPIELÜBERSICHT

Ihr schlüpft in die Rolle von Tauchern und spielt alle **gleichzeitig**. Eure Tauchgänge **plant ihr geheim**. Dazu seht ihr euch die aufeinander liegenden Ozeankarten an und versucht, die Tiefen des Ozeans schon im Voraus richtig einzuschätzen. Sucht nach Schildkröten und Rochen, denn sie können euch helfen, und vermeidet es, unvorbereitet den Haien zu begegnen. Wer von euch **den heiligen Stein** wieder an die Wasseroberfläche bringt, gewinnt!

Bei **Dive** geht es um die Wahrnehmung – wie gut gelingt es euch, den Ozean in Form eines Stapels aus durchsichtigen Karten richtig einzuschätzen, um möglichst schnell voranzukommen? „*Ich muss unbedingt diesem Hai ausweichen, aber ist er auf der dritten oder vierten Karte ...?*“

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

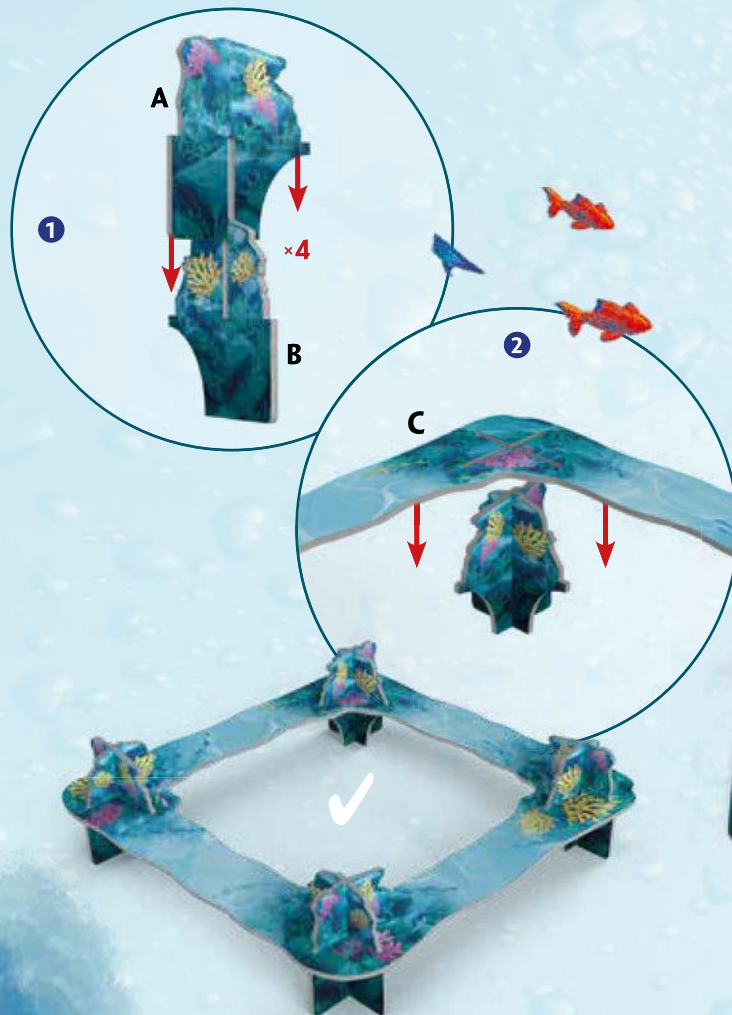
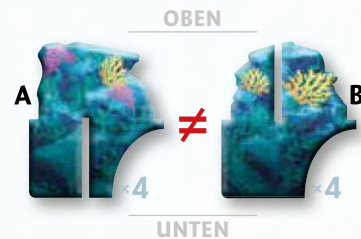
## VOR DEM ERSTEN SPIEL

### Kartonrahmen zusammensetzen

Das Zusammensetzen ist nur vor dem ersten Spiel nötig. Danach könnt ihr den zusammengesetzten Rahmen einfach in der Schachtel verstauen (siehe Seite 12).

Der Kartonrahmen lässt sich in 2 Schritten zusammensetzen:

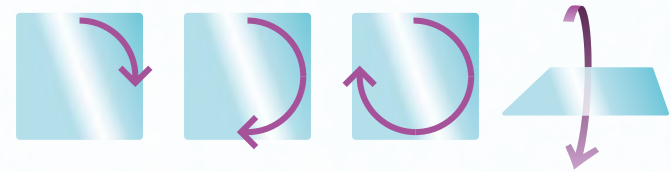
- 1 Steckt die Teile **A** und **B** ineinander (insgesamt 4x).
- 2 Schiebt jede Ecke von Teil **C** über ein zusammengesetztes Teil aus **A** und **B**.



## VOR JEDEM SPIEL

### Spielvorbereitung

Mischt den Stapel aus Ozeankarten (manche davon haben Löcher). Dreht beim Mischen manche Karten um 90°, 180° und 270° und wendet einige auf die andere Seite. Dieser Stapel ist der Ozeanstapel.



Stellt nun den Rahmen in die Mitte eurer Spielfläche und legt den Ozeanstapel hinein **1**. Versucht dabei, nicht darauf zu achten, wo sich die Schildkröten, Rochen und Haie befinden.

Positioniert euch so, dass ihr alle den Ozeanstapel bequem von oben ansehen können.

Legt die Meerestafel **2** bereit.

Nehmt euch alle jeweils:

- 1 Tauchtafel **3**
- 5 Luftmarker (je 1 vom Wert 1, 2, 3, 4 und 5) **4**
- 1 Sichtschirm **5** (optional – ihr könnt eure Tauchtafel auch mit der Hand verdecken)
- 1 Taucherfigur **6** – legt sie auf Feld 0 der Meerestafel. Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge ihr sie stapelt.
- 1 farblich passende Muschel **7** – legt sie vor eure Tauchtafel, um eure Farbe anzuzeigen.

Das übrige Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel.



Spielaufbau  
für 4 Spieler

Gespielt wird über mehrere Runden, bis jemand Feld 23 der Meerestafel erreicht oder überquert hat – dann wurde der heilige Stein des Dorfes gefunden.

## Ablauf einer Runde

Ihr spielt eine Partie *Dive* über mehrere Runden. Jede einzelne Runde besteht aus 3 Phasen: Planen – Tauchen – Ausruhen.

### Phase 1

### PLANEN



#### WICHTIG

In dieser Phase darf niemand die Ozeankarten oder den Kartonrahmen berühren oder bewegen!



Seht euch den Ozeanstapel an und plant **gleichzeitig** und **geheim** euren Tauchgang. Dazu legt ihr eure Luftmarker auf eure Tauchtafel (und verdeckt sie dabei mit dem Sichtschirm oder eurer Hand).

Eure Planung beginnt immer bei Tiefe 1 (ganz oben) und geht **ununterbrochen** weiter bis zu einer maximalen Tiefe von 5 (ganz unten).

Die 5 Tiefen entsprechen den obersten fünf Karten des Ozeanstapels. Die Ozeankarte, die in dieser Runde ganz oben liegt, entspricht Tiefe 1 auf euren Tauchtafeln, die zweite Ozeankarte entspricht Tiefe 2 usw.

Die Luftmarker sind von 1 bis 5 nummeriert; diese Werte stehen für das Tempo beim Tauchen. Außerdem hat jeder Marker eine Seite **mit Hai**  und eine Seite **ohne Hai** .

In dieser Phase versucht ihr, **so tief wie möglich zu tauchen**, ohne dabei Fehler zu machen, denn ihr müsst für jede Tiefe Folgendes richtig einschätzen:

-  **Gibt es dort einen Hai oder nicht?** Legt je nach eurer Einschätzung die Luftmarker, die ihr für diese Tiefe einplanen wollt, mit der entsprechenden Seite nach oben auf eure Tauchtafeln.
-  **Gibt es dort eine Schildkröte oder einen Rochen?** Diese Tiere können euch helfen, aber dazu müsst ihr ein höheres Tempo als die anderen Taucher einplanen, um die Tiere vor ihnen zu erreichen. Um das zu schaffen, dürft ihr die Luftmarker nicht nur einzeln für die verschiedenen Tiefen einplanen, sondern auch **stapeln**, um ihre Werte zusammenzuzählen. Dabei dürft ihr beliebig viele eurer Marker pro Tiefe stapeln.

#### HINWEIS

Falls ihr Luftmarker stapelt, könnt ihr nicht bis in Tiefe 5 gelangen, da euch jeweils nur 5 Luftmarker zur Verfügung stehen.

Da euch nicht verwendete Luftmarker nichts einbringen, setzt immer alle 5 ein.

Sobald ihr alle fertig geplant habt, beginnt Phase 2 Tauchen.

#### BEISPIEL

*Sebastian legt seine Luftmarker auf die ersten 4 Tiefen – er versucht also, bis zur vierten Ozeankarte zu tauchen.*

*Auf der ersten Karte hat er weder Hai, Schildkröte noch Rochen gesehen. Also setzt er nur seinen Luftmarker mit Wert 1 für **Tiefe 1** ein und spart sich die höheren Werte für weiter unten auf.*






*In **Tiefe 2** glaubt Sebastian einen Hai auszumachen und vielleicht auch eine Schildkröte. Hier wählt er den Luftmarker mit dem Wert 3 und legt ihn mit der Hai-Seite nach oben.*

*Bei genauerer Betrachtung scheint die Schildkröte aber doch eher in **Tiefe 3** zu sein und dort ist ganz sicher kein Hai. Also stapelt er hier die Luftmarker 4 und 5 für einen Gesamtwert von 9 und legt sie mit der Seite ohne Hai nach oben. Außerdem möchte Sebastian versuchen, auch noch **Tiefe 4** zu erreichen, wo er keinen Hai vermutet. Er setzt dafür seinen verbliebenen Marker mit dem Wert 2 ein.*





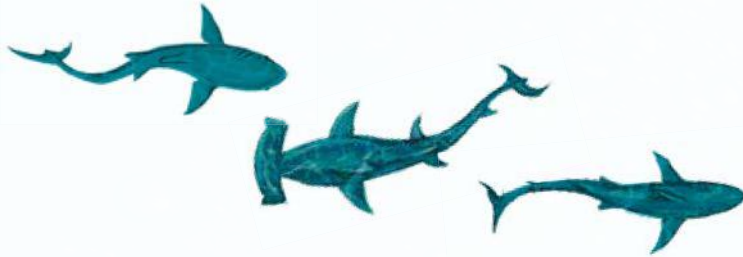
Nun nehmt ihr alle euren Sichtschirm (oder eure Hand) weg, um zu zeigen, was ihr geplant habt.

Nehmt die oberste Ozeankarte vom Stapel und teilt allen mit, was darauf zu sehen ist:

-  ein Hai
-  eine Schildkröte
-  ein Rochen
-  ein Hai **und** eine Schildkröte oder ein Rochen
-  nichts davon




#### HINWEIS

-  Nur Haie, Schildkröten und Rochen sind für das Spiel relevant – Algen, Fische, Wale usw. sind nur Dekoration.
-  Für Haie gibt es nur die folgenden drei Illustrationen. Die Größe und Ausrichtung sind aber unterschiedlich.







Wertet jede Tiefe **gemeinsam** aus und vergleicht eure Planungen.

Eine Tiefe wird in 3 Schritten ausgewertet:

-  Schritt 1: Habe ich richtig geplant?
-  Schritt 2: Ist auf der Ozeankarte eine Schildkröte oder ein Rochen?
-  Schritt 3: Taucht jemand noch tiefer?

#### Schritt 1 Habe ich richtig geplant?




Deine Planung ist richtig, wenn ...

-  ... **kein** Hai auf der Ozeankarte ist und dein/e Luftmarker für diese Tiefe mit der Seite ohne Hai  nach oben liegt/liegen.
-  ... **ein** Hai auf der Ozeankarte ist und dein/e Luftmarker für diese Tiefe mit der Hai-Seite  nach oben liegt/liegen.



#### Nein, ich habe falsch geplant!

Hast du die aktuelle Tiefe falsch geplant:

-  Entferne die Luftmarker von **dieser Tiefe** und **allen nachfolgenden Tiefen** von deiner Tauchtafel.
-  Lasse die Luftmarker von bereits ausgewerteten, **vorherigen Tiefen** liegen.
-  Du darfst keine weitere Aktion in dieser Phase machen und wartest bis zur Phase 3 Ausruhen (siehe Seite 6).

#### Ja, ich habe richtig geplant!

Lasse alle deine Luftmarker für diese Tiefe liegen. Zusammen mit allen anderen, die ebenfalls richtig geplant haben, führe nun Schritt 2 durch.



## Schritt 2 Ist auf der Ozeankarte eine Schildkröte oder ein Rochen?

*Nein, auf der Ozeankarte ist weder eine Schildkröte noch ein Rochen!*

**Niemand** erhält Hilfe von einer Schildkröte oder einem Rochen. Macht weiter mit Schritt 3.

*Ja, auf der Ozeankarte ist eine Schildkröte oder ein Rochen!*

Nur wer diese Tiefe richtig geplant **und** das höchste Tempo hat (Gesamtwert des Luftmarker-Stapels), darf die eigene Taucherfigur auf der Meerestafel vorrücken – und zwar um so viele Felder, wie der Tauchbonus der Schildkröte oder des Rochens vorgibt:



**Grüne Schildkröte:**  
1 Feld vorrücken.



**Rote Schildkröte:**  
2 Felder vorrücken.



### Rochen:

Bis zum nächsten Feld vorrücken, auf dem sich mindestens 1 Taucherfigur befindet, **ohne dabei Feld 15 zu überqueren** – dort müsst ihr anhalten (siehe auch *Meerestafel* auf Seite 6).

### HINWEISE

- Ihr dürft auf diese Weise beliebig viele Felder vorrücken. Das können 1, 10 oder sogar mehr Felder sein!
- Wer auf der Meerestafel ganz vorne liegt, hat keine Taucher vor sich – der Rochen kann hier also nicht helfen. Es könnte aber clever sein, einem anderen Taucher den Rochen wegzuschnappen ...

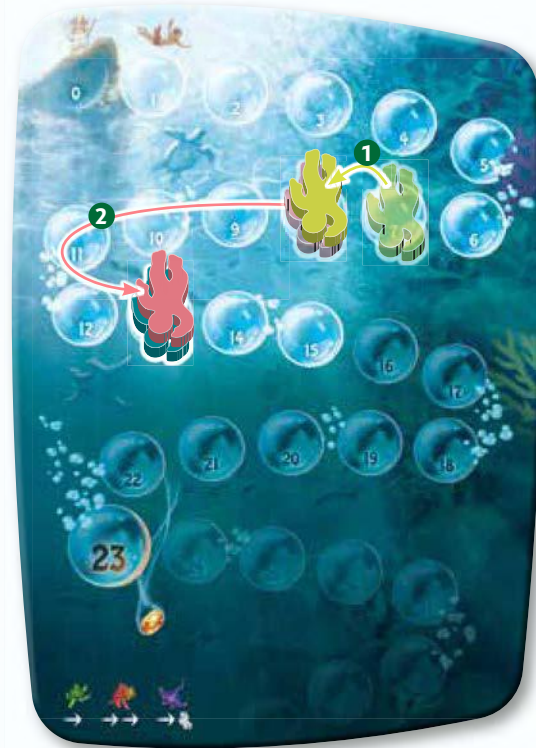
**Falls es das höchste Tempo betreffend zu einem Gleichstand kommt, erhält niemand Hilfe von der Schildkröte oder dem Rochen.** Macht weiter mit Schritt 3.

### TIPP

Um den Überblick zu behalten, welche Tiefe gerade ausgewertet wird, könnt ihr die Luftmarker-Stapel der vorherigen, erfolgreich geplanten Tiefen auf eurer Tauchtafel ein Stück nach rechts schieben.

### BEISPIEL

Tiefe 3 wurde noch nicht komplett ausgewertet.



### BEISPIEL

In derselben Runde (aber auf unterschiedlichen Tiefen) erhalten Irina 🐢 und Sebastian 🐠 jeweils Hilfe von einem Rochen. Irina wird zuerst geholfen, und zwar bei der ersten Ozeankarte. Sie rückt nur 1 Feld vor, da Sebastians Taucherfigur auf dem Feld direkt vor ihr liegt ①. Auf der zweiten Ozeankarte bekommt Sebastian Hilfe von einem Rochen. Er rückt bis zu Annas Taucherfigur 🐠 auf Feld 13 vor, und schließt so zu ihr auf ②.

## Schritt 3 Taucht jemand noch tiefer?

Falls **mindestens 1 Taucher** die nächste Tiefe geplant hat, wird diese genauso ausgewertet. Beginnt dazu wieder bei Schritt 1 dieser Phase.

Ansonsten geht es weiter mit Phase 3 Ausruhen (siehe Seite 6).

### Phase 3

### AUSRUHEN



Prüft zunächst, wie viele Tiefen ihr auf eurer eigenen Tauchtafel erfolgreich erreicht habt (auf bzw. neben ihnen liegt nach der Phase 2 Tauchen immer noch mindestens 1 Luftmarker). Rückt entsprechend für jede dieser Tiefen eure Taucherfigur 1 Feld auf der Meerestafel vor. Die Anzahl und der Wert der Luftmarker spielen dabei keine Rolle.

#### BEISPIEL

*Irina hat nach der Phase 2 Tauchen in 2 Tiefen noch Luftmarker liegen (Tiefe 1 und Tiefe 2). Also rückt sie ihre Taucherfigur auf der Meerestafel um 2 Felder vor.*

Nachdem alle, die noch mindestens 1 Luftmarker auf der eigenen Tauchtafel haben, auf der Meerestafel vorgerückt sind, endet die Runde.

Hat niemand zu diesem Zeitpunkt das Spielende ausgelöst, bereitet ihr eine neue Runde vor:

- Entfernt die ausgewerteten Ozeankarten aus dem Spiel, sodass sie niemand mehr sehen kann.
- Legt eure 5 Luftmarker für die nächste Runde bereit.
- Beginnt die neue Runde mit der Phase 1 Planen (siehe Seite 3).

## SPIELENDE

**Hat jemand** am Ende der Phase 3 Ausruhen auf der Meerestafel **Feld 23 erreicht oder überschritten**, endet das Spiel. Dieser Taucher hat den heiligen Stein gefunden. Das gesamte Dorf jubelt seine Heldentat und begeht gemeinsam ein großes Fest.

Haben mehrere von euch Feld 23 erreicht oder überschritten, gewinnt, wer am weitesten gekommen ist. Gibt es auch dabei einen Gleichstand, spielt ihr einfach noch einmal!

#### HINWEIS

In selten Fällen kann es dazu kommen, dass sich keine weitere Ozeankarte mehr im Rahmen befindet. Falls das passiert, endet das Spiel nach der aktuellen Runde. Alle Luftmarker, die für Tiefen eingeplant wurden, die nicht mehr ausgewertet werden können – da keine Ozeankarte mehr vorhanden ist –, werden einfach von den Tauchtafeln entfernt. Am Ende dieser Runde gewinnt, wer auf der Meerestafel am weitesten vorne ist und somit am tiefsten getaucht ist.

## Meerestafel

Die Meerestafel ist in 2 Bereiche aufgeteilt: flaches Wasser (helle Felder) und tiefes Wasser (dunkle Felder). Tiefes Wasser beginnt ab Feld 16.

Seid ihr im **flachen Wasser**, gelten bei der Auswertung der Tiefen die zuvor beschriebenen Grundregeln.

Seid ihr jedoch im **tiefen Wasser**, müsst ihr bei einem Planungsfehler **alle Luftmarker** von eurer Tauchtafel entfernen – auch von vorherigen Tiefen, die ihr bereits ausgewertet habt! Tauchboni, die ihr in dieser Runde erhalten habt, behaltet ihr aber.

#### WICHTIG

Vergesst nicht, dass der Tauchbonus eines Rochen euch nie ins tiefe Wasser bringt, sondern nur bis Feld 15. Im tiefen Wasser haben Rochen keinen Effekt mehr. Schildkröten geben euch dort jedoch unverändert ihren Tauchbonus.

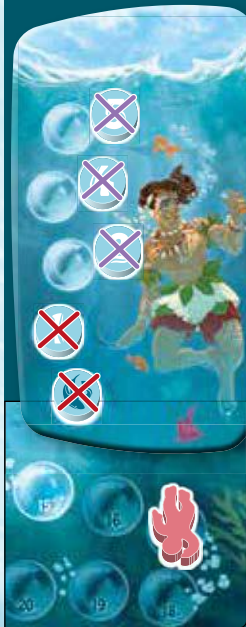
#### BEISPIEL

*Sebastian hat versucht, bis zu Tiefe 5 zu tauchen. Die ersten 3 Tiefen hat er richtig geplant (die Luftmarker wurden entsprechend nach rechts geschoben, um zu zeigen, dass gerade Tiefe 4 ausgewertet wird). In Tiefe 4 hat Sebastian aber falsch geplant.*

*Somit muss er seine Luftmarker für Tiefe 4 und darunter entfernen (im Bild mit roten X markiert) – also von der Tiefe, auf der der Fehler passiert ist, und von allen nachfolgenden Tiefen. Das ist die Grundregel.*

*Sebastians Taucherfigur befindet sich auf der Meerestafel aber bereits im tiefen Wasser. Daher muss er zusätzlich alle Luftmarker von den vorherigen, erfolgreich geplanten Tiefen ebenfalls entfernen (im Bild mit lila X markiert).*

*In der Phase 3 Ausruhen darf Sebastian deshalb seine Taucherfigur nicht auf der Meerestafel vorrücken!*



#### BEISPIEL

*In diesem neuen Beispiel bekommt Sebastian etwas Hilfe von einem Rochen und darf so zu Annas Taucherfigur aufschließen. Aber Anna ist bereits im tiefen Wasser. Also rückt Sebastian seine Figur nur auf Feld 15 vor, das letzte Feld im flachen Wasser – der Rochen kann ihn nicht bis ins tiefe Wasser bringen.*

# BEISPIEL EINER KOMPLETTEN RUNDE

Irina 🌿, Anna 🌿 und Sebastian 🌿 nähern sich dem Ende des Spiels. Ihre Planung fällt ziemlich unterschiedlich aus ...

## Phase 1

### PLANEN

Alle 3 haben geheim ihre 5 Luftmarker eingepant.



## Phase 2

### TAUCHEN

Sie zeigen ihre Tauchtafeln ...



#### a Tiefe 1

➔ Auf der Ozeankarte sind ein Hai und eine rote Schildkröte.

Irina, Anna und Sebastian haben alle 3 für diese Tiefe ihre Luftmarker mit der Hai-Seite nach oben eingepant. Ihre Planung ist also richtig.

Nun vergleichen sie ihr Tempo (Gesamtwert des eigenen Stapels), um herauszufinden, wem die Schildkröte hilft. Mit einem Wert von 9 erreicht Irina 🌿 die rote Schildkröte eindeutig als Erste: Sie rückt sofort 2 Felder auf der Meerestafel vor.

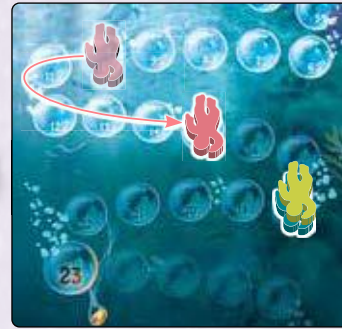
Irina, Anna und Sebastian haben alle 3 diese Tiefe erfolgreich gepant und setzen ihren Tauchgang mit der nächsten Ozeankarte fort.



#### b Tiefe 2

➔ Auf der Ozeankarte ist ein Rochen, aber kein Hai.

Irina und Sebastian haben richtig gepant, da ihre Luftmarker keinen Hai zeigen. Anna 🌿 hat falsch gepant. Sie muss deshalb alle ihre Luftmarker von ihrer Tauchtafel entfernen, auch den von Tiefe 1, da sich ihre Taucherfigur bereits im tiefen Wasser befindet.



Dieses Mal hat Sebastian das höchste Tempo (10) für diese Tiefe eingepant, also bekommt er Hilfe vom Rochen: Seine Taucherfigur darf zum Stapel der Taucherfiguren vor ihm aufschließen. Diese sind aber bereits im tiefen Wasser, also muss Sebastians Figur 🌿 auf Feld 15 anhalten, dem letzten Feld im flachen Wasser.

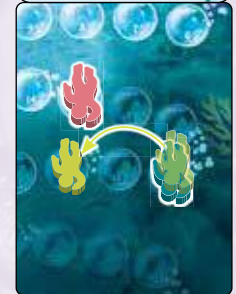
## c Tiefe 3

Auf der Ozeankarte ist eine rote Schildkröte, aber kein Hai.

Sebastian hat sich geirrt, also entfernt er seinen Luftmarker von Tiefe 3. Die Marker von Tiefe 1 und 2 bleiben aber liegen, da sich seine Taucherfigur noch im flachen Wasser befindet. Nun ist für diese Runde nur noch Irina im Spiel.

Irina 🌿 taucht mit der roten Schildkröte und darf sofort 2 Felder vorrücken.

Da Irina als Einzige übrig ist, aber keine Luftmarker für Tiefe 4 eingepant hat, beginnt nun die Phase 3 Ausruhen.



## Phase 3

### AUSRUHEN

Nun rücken die 3 Taucher für jede Tiefe, auf bzw. neben der sie noch mindestens 1 Luftmarker liegen haben, 1 Feld auf der Meerestafel vor. Irina 🌿 rückt deshalb 3 Felder vor, Anna 🌿 0 Felder und Sebastian 🌿 2 Felder. Irina landet direkt auf Feld 23, löst damit das Spielende aus und gewinnt!



Irina 🌿



Anna 🌿






Sebastian 🌿

## Taschenlampe




Benutzt 1 oder mehrere Taschenlampen (ein Smartphone ist ideal), um den Ozeanstapel von oben, unten oder von der Seite zu beleuchten. Alle sollten den Stapel so anschauen können, wie sie möchten, ob mit oder ohne Taschenlampe.

Dabei gelten die folgenden 3 Regeln:



-  Spielt fair und behindert einander nicht.
-  Ihr dürft die Taschenlampe(n) bewegen.
-  Berührt **auf keinen Fall** die Ozeankarte oder den Rahmen.

## Vereinfachte Version für Kinder ab 6 Jahren

In dieser Version müssen junge Taucher nur einschätzen, ob sich auf den Ozeankarten Haie befinden.

-  Für jede Tiefe, die ihr erfolgreich geplant habt, rückt ihr euren Taucher auf der Meerestafel 1 Feld vor.
-  Falls ihr einen Fehler gemacht habt, dürft ihr trotzdem die nachfolgenden Tiefen auswerten.
-  Schildkröten und Rochen haben keinen Effekt.



-  Das Tempo beim Tauchen spielt keine Rolle. Ihr ignoriert also die Zahlen auf den Luftmarkern und könnt sie nicht stapeln. Plant einfach jede Runde alle 5 Tiefen und schätzt ein, ob auf der jeweiligen Tiefe ein Hai ist oder nicht.
-  Ignoriert die Unterteilung in flaches und tiefes Wasser auf der Meerestafel – sie zählt als ein großer Bereich mit flachem Wasser.

Das Ende des Spiels wird auf die übliche Weise ausgelöst. Bei einem Gleichstand **teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.**



## Gefährten

Habt ihr ein paar Partien gespielt, möchtet ihr vielleicht eure treuen Gefährten als wertvolle Unterstützung auf eure Tauchgänge mitnehmen.

### HINWEIS

Gefährten sind nicht spielbar mit der vereinfachten Version für Kinder ab 6 Jahren (siehe Seite 8).

### WÄHLT EUREN GEFÄHRTEN

Wählt beim Aufbau jeweils 1 der 7 Gefährten, der euch während des Spiels begleiten soll. Möchten mehrere von euch den gleichen Gefährten, erhält ihn, wer jünger ist.

Legt alle euer Gefährten-Plättchen neben eure Tauchtafel.

Die übrigen Gefährten-Plättchen kommen zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

### GEFÄHRTEN EINSETZEN

Ihr dürft euren Gefährten in einer beliebigen Runde in der Phase 1 Planen einsetzen. Ihr müsst dies allerdings ankündigen und das Gefährten-Plättchen für alle sichtbar auf den Tisch legen (Ausnahme: Riesenkrake, Clownfisch und Anglerfisch – siehe unten). Ihr könnt das Plättchen dann nicht mehr zurücknehmen. Jeder Gefährte hat eine spezielle Fähigkeit, die ihr **nur einmal** pro Spiel einsetzen dürft. Nachdem ihr euren Gefährten eingesetzt habt, entfernt das Plättchen am Ende der Runde aus dem Spiel (sofern nicht anders angegeben).

Ein Gefährte, den ihr bis zum Ende des Spiels nicht eingesetzt habt, hat keinen Wert.

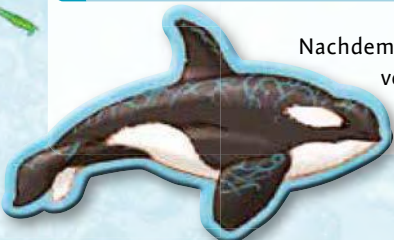
#### 1 Riesenkrake

Lege dieses Plättchen an eine beliebige Stelle auf die oberste Karte des Ozeanstapels, um diesen teilweise zu verdecken. Wer jetzt noch nicht gesehen hat, was darunter ist, hat Pech gehabt (auch du selbst)! Sobald du das Plättchen gelegt hast, darfst du es nicht mehr bewegen. Entferne es am Anfang der Phase 2 Tauchen aus dem Spiel.



#### 2 Orca

Nachdem du angekündigt hast, dass du den Orca verwendest, zähle laut von 10 bis 0 herunter (in ungefähr 10 Sekunden). Bei 0 müssen alle (auch du) mit dem Planen aufhören.



#### 3 Anglerfisch



Seite  
ohne Hai

Seite  
mit Hai

Plane eine sechste Tiefe, indem du dieses Plättchen **unten** an deine Tauchtafel anlegst. Entscheide dich, ob die Seite mit oder ohne Hai nach oben zeigen soll. Du darfst diese sechste Tiefe nur planen, wenn du auch auf alle 5 vorherigen Tiefen einen Luftmarker gelegt hast. Kannst du auch die sechste Tiefe

auswerten, da du die 5 vorherigen Tiefen richtig geplant hast, und hast auch diese richtig geplant, werte sie wie üblich (du hast auf dieser Tiefe natürlich das höchste Tempo). In Phase 3 Ausruhen darfst du deine Taucherfigur in Summe sogar 6 Felder vorrücken, falls du alle 6 Tiefen richtig geplant hast.

#### 4 Grüne Riesenschildkröte



Für jede **grüne** Schildkröte, die dir in dieser Runde hilft, rückst du sofort 1 zusätzliches Feld vor.

#### 5 Clownfische



Lege dieses Plättchen unter einen Luftmarker (-Stapel) – ob mit oder ohne Hai spielt dabei keine Rolle – auf deiner Tauchtafel. Zähle in dieser Runde +3 zu deinem Tempo in dieser Tiefe hinzu.

#### 6 Delfine (2 Plättchen)



Nachdem du angekündigt hast, dass du die Delfine einsetzt, gib das kleinere Plättchen sofort einem anderen Taucher deiner Wahl – das größere behältst du. Prüfe am Ende der Phase 2 Tauchen, ob der Taucher mit dem kleinen Delfin alles richtig geplant hatte. Ist dies der Fall, darfst du deine Taucherfigur 1 Feld auf der Meerestafel vorrücken. Entferne beide Delfin-Plättchen danach aus dem Spiel.

#### 7 Weißer Hai



Alle anderen, die in dieser Runde falsch planen, dürfen in Phase 3 Ausruhen kein Feld auf der Meerestafel vorrücken. Macht jedoch niemand von ihnen einen Planungsfehler in dieser Runde, darfst du in Phase 3 Ausruhen kein Feld auf der Meerestafel vorrücken.

## Der Häuptling (automatisierter Taucher)

Mit diesen Regeln könnt ihr ...

- ... allein gegen einen automatisierten Taucher spielen.
- ... einen automatisierten Taucher hinzufügen, um die Schwierigkeit zu erhöhen, wenn ihr mit mehreren Personen spielt.



### HINWEIS

Der Häuptling ist nicht spielbar mit der vereinfachten Version für Kinder ab 6 Jahren (siehe Seite 8) und den Gefährten „Delfine“ und „Weißer Hai“ (siehe Seite 9).

### AUFBAU

Folgt dem üblichen Spielaufbau und führt zusätzlich folgende Schritte aus:

- Legt die schwarze Taucherfigur des Häuptlings auf Feld 0 der Meerestafel.
- Mischt die Häuptlingskarten und legt sie als Stapel bereit.
- Legt die 2 Luftblasen-Marker neben diesen Stapel.



*Täuscht euch mal bloß nicht: Der ehrwürdige Häuptling mag zwar uralt sein, aber tauchen kann er wie kein Zweiter!*

### HÄUPTLINGSKARTEN

Die Häuptlingskarten zeigen, wie der automatisierte Taucher seine Tauchgänge plant. Deckt am Anfang jeder Phase 2 Tauchen 1 Häuptlingskarte auf. Sie zeigt:

- das Tempo des Häuptlings in jeder Tiefe (die Werte sind immer 2, 3, 4 und 6, aber die Reihenfolge ist unterschiedlich). Denkt daran, dass das Tempo nur eine Rolle spielt, falls auf der auszuwertenden Ozeankarte eine Schildkröte oder ein Rochen ist.
- die Anzahl der Tiefen, die der Häuptling plant:
  - Tiefen mit schwarzen Zahlen gelten immer als geplant.
  - Tiefen mit gelben Zahlen gelten nur dann als geplant, wenn sich die Taucherfigur des Häuptlings auf der Meerestafel im flachen Wasser befindet.

Falls die Figur des Häuptlings in der Phase 2 Tauchen **ins tiefe Wasser kommt** oder am Anfang der Phase 2 Tauchen sich **im tiefen Wasser befindet**, deckt sofort jede nicht ausgewertete Tiefe mit gelber Zahl mit einem Luftblasen-Marker ab, um die Zahl zu verdecken. In der Phase 3 Ausruhen rückt der Häuptling nur für jede sichtbare Zahl 1 Feld auf der Meerestafel vor.

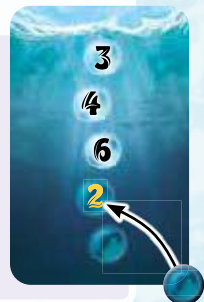


### WICHTIG

Der Häuptling plant immer richtig! Darum gibt es auf den Häuptlingskarten auch keine Haie.

### BEISPIEL

Die Taucherfigur des Häuptlings ist im **flachen Wasser**. Beim Auswerten von Tiefe 2 hängt sich der Häuptling an eine Schildkröte und **kommt ins tiefe Wasser**. Ihr legt also sofort einen Luftblasen-Marker auf jede **nachfolgende** Tiefe mit gelber Zahl auf der Häuptlingskarte (in diesem Fall nur Tiefe 4). Das bedeutet, dass der Häuptling nicht in Tiefe 4 taucht. Seine Taucherfigur wird in der Phase 3 Ausruhen 3 Felder vorgerückt, da noch 3 Zahlen sichtbar sind.



## BEISPIEL EINER KOMPLETTEN RUNDE

### SPIELBLAUF

#### Phase 1 Planen

Führt Phase 1 Planen wie gewohnt durch. Der Häuptling ändert nichts daran.

#### Phase 2 Tauchen

Deckt am Anfang der Phase 2 Tauchen die oberste Häuptlingskarte vom Stapel auf und beginnt dann wie üblich mit der Auswertung.

Ist auf der aktuellen Ozeankarte eine Schildkröte oder ein Rochen abgebildet, vergleicht euer Tempo auch mit dem Tempo des Häuptlings. Falls der Häuptling Hilfe von einer Schildkröte oder einem Rochen bekommt, erhält er den üblichen Tauchbonus dafür. Wenn ein Taucher und der Häuptling das gleiche Tempo haben, erhält wie immer niemand Hilfe.

Wertet die Tiefen weiter aus, bis alle von euch und dem Häuptling geplanten Tiefen ausgewertet wurden. Hat nur noch der Häuptling weitere Tiefen geplant, wertet weiter aus, bis auch der Häuptling seinen Tauchgang abgeschlossen hat. Er erhält weiterhin Hilfe von Schildkröten und Rochen. Auch für den Häuptling gilt: Rochen haben im tiefen Wasser keinen Effekt mehr. Der Tauchbonus eines Rochens kann euch und den Häuptling nie ins tiefe Wasser bringen.

#### Phase 3 Ausruhen

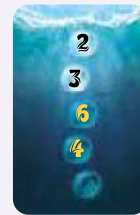
In Phase 3 Ausruhen rückt der Häuptling auf der Meerestafel 1 Feld für jede Zahl vor, die auf der Häuptlingskarte noch sichtbar ist (also nicht durch einen Luftblasen-Marker abgedeckt ist).

### SPIELEND

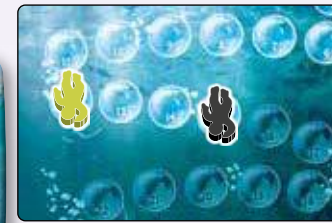
Das Ende des Spiels wird auf gewohnte Weise ausgelöst. Gibt es allerdings einen Gleichstand mit dem Häuptling, gewinnt dieser.



Irina 🐢



Häuptling 🐙



Ursprüngliche Situation auf der Meerestafel.

#### a Tiefe 1

**Auf der Ozeankarte ist eine grüne Schildkröte, aber kein Hai.**

Irina 🐢 und der Häuptling 🐙 haben beide richtig geplant (der Häuptling macht ja nie Fehler). Sie haben beide mit 2 das gleiche Tempo. Also hilft die grüne Schildkröte keinem von beiden.

#### b Tiefe 2

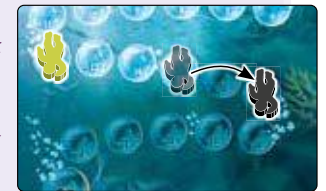
**Auf der Ozeankarte ist ein Hai, aber keine Schildkröte und kein Rochen.**

Irina und der Häuptling haben wieder beide richtig geplant. Irina hat ein höheres Tempo, aber das spielt keine Rolle, weil es in dieser Tiefe weder eine Schildkröte noch einen Rochen gibt.

#### c Tiefe 3

**Auf der Ozeankarte ist eine rote Schildkröte, aber kein Hai.**

Irina und der Häuptling haben auch diese Tiefe richtig geplant. Die Taucherfigur des Häuptlings ist im flachen Wasser, also nimmt er an der Auswertung dieser Tiefe teil, auch wenn die Zahl gelb ist. Der Häuptling ist mit Tempo 6 diesmal richtig schnell und hängt sich an die rote Schildkröte. Er rückt somit sofort 2 Felder auf der Meerestafel vor und kommt ins tiefe Wasser. Irina legt sofort einen Luftblasen-Marker auf die Häuptlingskarte und deckt damit Tiefe 4 ab.



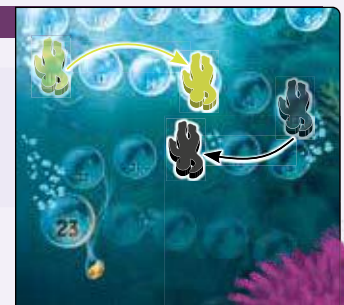
#### d Tiefe 4

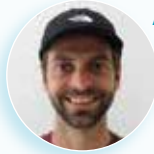
**Auf der Ozeankarte ist ein Hai, aber keine Schildkröte und kein Rochen.**

Auf der Häuptlingskarte ist für Tiefe 4 keine Zahl sichtbar (da der Luftblasen-Marker sie verdeckt). Also hat Irina hier keine Konkurrenz ... Aber sie hat falsch geplant. Daher entfernt sie ihre Luftmarker von den Tiefen 4 und 5 (aber nicht von den vorherigen Tiefen, da ihre Taucherfigur immer noch im flachen Wasser ist).

#### Phase 3 AUSRUHEN

Irina 🐢 und der Häuptling 🐙 haben beide erfolgreich Tiefe 3 erreicht. Jeder von ihnen rückt auf der Meerestafel also um 3 Felder vor.





**ANTHONY** „Dive entstand ursprünglich aus meiner Idee, ein Rally-Spiel zu entwickeln, bei dem sich die Landschaft weiterbewegt (und man direkt erkennen kann, wie viel von der Strecke schon zurückgelegt wurde). Aber dann spielte ich mit weiteren Ideen und schließlich – nicht zuletzt durch viele Gespräche mit Romain Bré (danke, Kumpel!) – wurde daraus ein Spiel, bei dem es um ein Rennen in einem nebligen Wald mit durchsichtigen Karten ging. In Cannes stellte mich Cédric dem brillanten Romain Caterdjian vor. Während wir die Boote im Hafen von Toulon betrachteten, verschmolzen unsere Visionen davon, wie das Spiel aussehen sollte. Ein paar Monate später – die Spielidee war bei mir längst wieder in einem Schrank verschwunden – erhielt ich eine Nachricht von Romain. Er erzählte mir, dass er kurz vor seinem Abflug zur Gen Con® 2019 einen Prototyp zusammengebastelt hatte und ein visionärer Verleger – Didier – sich vor Begeisterung fast überschlagen hätte. Alles Weitere hat sich dann in Belgien, Frankreich und Taiwan abgespielt, sodass ihr jetzt das Ergebnis dieser großartigen Zusammenarbeit mit Romain und dem ganzen Team von Sit Down in Händen haltet. Danke an Michaël, Marie, Alexandre, Sophie und Didier. Danke an Nathalie. Das Leben ist eine Reihe magischer Begegnungen ...“



**ROMAIN** „Ich möchte zwischen meinen Tauchgängen kurz einen Walgesang für das Sit Down!-Team anstimmen, dafür, dass es so tollkühn war, an dieses Projekt zu glauben, und uns zu vertrauen, als alles noch in den Kinderschuhen steckte. Einen Walgesang aber auch für meinen Tauchkumpel Anthony, mit dem ich unzählige Versionen durchgegangen bin, die alle mit der Strömung wieder verschwanden. Aber auch für Alexandre, der das Spiel so schön gestaltet hat, wie wir es uns nie erträumt hätten. Außerdem ein riesiges Dankeschön an unsere Testspielerinnen und Testspieler, insbesondere von den Gruppen TBD, Mizo, BGN, Tuesday Bremen Playtests, Taichung Design und Kaohsiung Design.“

**SIT DOWN!** dankt den zahlreichen Testspielerinnen und Testspielern, allen voran Julie Houze, Claire Delort und Pierrick Duhamel. Danke auch an Clémence. Und an David Chaway!



## Impressum

**Autoren:** Anthony Perone, Romain Caterdjian • **Illustrationen:** Alexandre Bonvalot • **Grafikdesign:** Marie Ooms • **Projektmanagement:** Didier Delhez

**Deutsche Ausgabe:**  
**Grafikdesign:** Jens Wiese • **Übersetzung:** Frank Thuro •  
**Lektorat:** Lisa Prohaska • **Redaktion:** Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Sit Down!, Belgien (www.sitdown-games.com). © Dive 2021 bei Megalopole. © der deutschen Ausgabe 2021 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele